



Seri Prakteksaraan Bagi Anak Usia 5 - 6 Tahun
Berwawasan ESD (*Education for Sustainable Development*)

CERDAS FINANSIAL



Gemar Menabung dan Hemat Sejak Dini



PENGEMBANGAN KECERDASAN FINANSIAL ANAK

dengan Aktivitas Gemar Menabung dan Berhemat Sejak Dini



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat
2017



Kode Dok : F-FUG-021
Revisi : 0

LEMBAR PENGESAHAN

Disetujui dan disahkan oleh Pakar

Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.

Megetahui

Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos., M.Pd.

NIP. 197306231993031001





Model Pra Keaksaraan Ekonomi

Pengarah : Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos. M.Pd

Penanggung Jawab : Drs. H. Dadang Sudarman Trisutalaksana

Pengembang : Rochaeni Esa Ganesa, M.Pd.
Edi Suswantoro, S.Pd., M.Ds.
Drs. Endin Suhandi, M.M.Pd.
Farhan Yamin M., S.E.

Pakar : Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.

Kontributor : TK Almarhamah Kota Cimahi
TK Kartina Kabupaten Garut
PAUD Pelopor Kabupaten Bandung





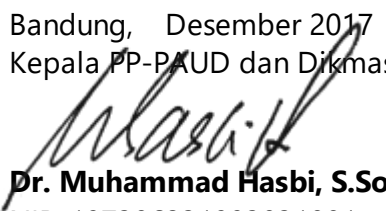
Pengantar

Model seri prakeaksaraan merupakan pelaksanaan kegiatan bermain anak dengan menggunakan berbagai metode dan media yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak dan kondisi lingkungan pembelajaran. Model disusun secara sederhana, menarik, ramah dan implementatif agar Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PTK) dapat dengan mudah memahami dan melaksanakan sesuai dengan potensi dan kemampuan mereka.

Model ini membahas beberapa aspek yaitu; apa kecerdasan finansial, mengapa perlu dilatihkan sejak usia dini, media apa yang dapat digunakan dan bagaimana penerapannya sehingga dapat dilaksanakan di setiap lembaga PAUD dengan bimbingan PTK. Model ini dapat dijadikan sebagai acuan atau rujukan pendidik dalam menstimulasi kecerdasan anak sejak usia dini.

Hasil pengembangan masih dirasakan belum sempurna, saran dan masukan dari para pembaca untuk perbaikan dan penyempurnaannya sangat kami harapkan. Ucapan terimakasih kepada penelaah dan semua pihak yang telah bekerja keras menyelesaikan model pra keaksaraan cerdas ekonomi ini. Semoga Alloh SWT senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua dan memberikan yang terbaik bagi kemajuan pendidikan anak usia dini di lembaga kita.

Bandung, Desember 2017
Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat



Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos, M.Pd
NIP. 197306231993031001



Daftar Isi

Bagian I Kecerdasan Finansial

A. Mengapa kecerdasan finansial?	5
B. Apa itu Kecerdasan Finansial?	6
C. Apa tujuan pendidikan finansial bagi anak?	7
D. Mengapa perlu panduan pendidikan finansial bagi guru?	7
E. Bagaimana Kecerdasan Finansial di PAUD?	8

Bagian 2 Implementasi Kecerdasan Finansial di Lembaga PAUD

A. Mengapa Harus Gemar Menabung dan Berhemat ?	13
B. Prinsip-prinsip Supaya Gemar Menabung	20
C. Bentuk Kegiatan Pembelajaran Gemar Menabung dan Berhemat	25
D. Nilai-nilai Karakter yang Dikembangkan	28
E. Bagaimana Peran Guru dan Orang Tua?	30





Kecerdasan Finansial

Kecerdasan finansial perlu dikenalkan pada anak sejak usia dini, agar anak bisa mengelola uang dan mengambil keputusan tepat tentang keuangan. Banyak anak yang tumbuh menjadi pribadi yang konsumtif dan materialistik disebabkan kurang kecerdasan finansialnya.

A. Mengapa Kecerdasan Finansial Penting?

Menurut Daniel Goleman (*Emotional Intelligence*) Untuk mencapai kesuksesan, tidak hanya diperlukan kecerdasan secara akademis saja tetapi juga kecerdasan mental dan emosional. orang yang mempunyai IQ (*INTELLEGENCE QOUTIENT*) tinggi tapi EQ (*EMOTIONAL QOUTIENT*) rendah cenderung mengalami kegagalan yang lebih besar dibanding dengan orang yang IQ-nya rata-rata tetapi EQ-nya tinggi. Artinya bahwa penggunaan EQ atau olahraga justru menjadi hal yang sangat penting, dimana menurut Goleman dalam dunia kerja, yang berperan dalam kesuksesan karir seseorang adalah 85% EQ dan 15% IQ. Jadi, peran EQ sangat signifikan. EQ merupakan kemampuan untuk mengenali perasaan sendiri, perasaan orang lain, memotivasi diri sendiri, mengelola emosi dengan baik, dan berhubungan dengan orang lain.



Dengan kata lain, EQ berhubungan dengan tingkat emosi dan kepiawaian anak dalam mengelola dirinya sendiri. Disinilah pendidikan finansial perlu diterapkan. Pendidikan finansial berkaitan dengan kemampuan mengelola keuangan. Jika sejak kecil anak-anak tidak diajarkan untuk melek finansial, maka perilaku yang bisa muncul saat dewasa adalah perilaku boros dan materialistis. Perilaku seperti ini tentunya bisa menghambat jalan kesuksesan anak dimasa mendatang.

B. Apa itu Kecerdasan Finansial?

Istilah kecerdasan finansial belakangan makin populer. Menurut Andrias Harefa dalam buku “Menata Karier Menuju Kebebasan Finansial” memberi pengertian kecerdasan finansial sebagai suatu kecerdasan dalam memahami cara uang bekerja dan kemampuan khusus untuk memperbudak uang. Kecerdasan finansial adalah kemampuan seseorang untuk mengelola sumber daya baik di dalam dirinya sendiri maupun di luar dirinya untuk memaksimalkan potensi dalam mengelola kekayaannya. Jadi Kecerdasan finansial bisa dikatakan memberikan kemampuan untuk anak dan mengajari anak untuk bisa memahami kegiatan atau aktivitas mengelola keuangan yang sederhana sehari-hari. Pendidikan tentang finansial maknanya sangat luas, bukan sekadar mengenalkan nilai uang, namun bagaimana penggunaannya.



C. Apa Tujuan Pendidikan Finansial Bagi Anak?

Pendidikan finansial bagi anak adalah bagaimana mengajarkan anak untuk bisa memahami ilmu keuangan. Dengan menerapkan pendidikan finansial, anak-anak diajari cara mengelola uang dengan baik. Tujuan dari pendidikan finansial agar anak terbiasa mengatur masalah finansialnya sejak dini. Jika pendidikan finansial sudah diajarkan sejak kecil, maka anak bisa memahami mana kebutuhan yang harus diutamakan, mereka bisa belajar menyimpan uang serta menghemat pengeluaran sendiri. Pendidikan finansial perlu dilatihkan tidak hanya di dalam keluarga saja tetapi di lembaga PAUD sebagai lingkungan bermain anak.

D. Mengapa Perlu Panduan Pendidikan Finansial Bagi Guru?

Panduan dan media disusun dengan tujuan dapat memudahkan guru dalam memberikan dukungan kepada anak melalui:

1. Kegiatan pembelajaran dengan bahan bacaan/cerita, permainan dan gerak lagu.
2. Menerapkan berbagai metode yang berpariatif dengan menggunakan media yang beragam.
3. Menciptakan kegiatan yang menarik yang dapat membangkitkan motivasi anak untuk aktif dan kreatif.



E. Bagaimana Pendidikan Finansial di PAUD?

Pendidikan finansial tidak hanya harus dilatihkan di rumah tetapi perlu diajarkan di sekolah. Dari kecil hingga perguruan tinggi, rata-rata masalah melek finansial, seolah-olah menjadi tanggung jawab orang tua.



Mungkin memang benar, tetapi hal ini bila tidak dilatihkan di sekolah bisa membuat anak menjadi manja secara finansial. Sebab, anak tidak belajar bagaimana menghadapi realitas kehidupan yang sebenarnya karena semua kebutuhan hidup selalu dicukupi orang tuanya. Untuk itu perlu dilakukan strategi untuk mendidik anak agar melek finansial terutama di lembaga PAUD.

Banyak strategi yang dapat dilakukan untuk menstimulasi kecerdasan finansial. Akan tetapi strategi yang dipilih harus disesuaikan dengan fase usia anak. Fase tujuh tahun pertama sebagai fase anak usia



0-7 tahun merupakan fase bermain. Meski pada fase ini adalah fase bermain, tetapi mulai mengenalkan kegiatan yang berhubungan dengan melek finansial adalah cara terbaik. Untuk mendukung penerapan pendidikan finansial di lembaga PAUD setiap lembaga dapat menambahkan kegiatan pendidikan finansial ke dalam program kegiatan pembelajaran tanpa harus membuat kurikulum baru atau pembelajaran terpisah.

Pendidikan finansial di lembaga PAUD dapat dijadikan sebagai kegiatan muatan lokal atau terintegrasi dengan kegiatan lain sehingga pendidikan finansial tidak dijadikan sebagai beban bagi anak tetapi terpadu pada semua program perkembangan yang sudah ada.



Beberapa materi pembelajaran finansial yang harus kita bekalkan pada anak sebagai pendukung dan penopang kecerdasan finansial anak adalah sebagai berikut ini:

1. Cara Mendapatkan Uang

Anak dipahamkan dari profesi yang dijalani kita akan memperoleh uang sebagai pendapatan. Contoh: dosen, dokter, pengacara, pilot, militer, pedagang, seniman maupun pengusaha, dan beragam profesi lainnya.

2. Cara Mengelola Uang

Anak diajarkan bahwa berapapun pendapatan yang diterima, mereka harus paham bagaimana mengelola uang yang ia dapatkan dengan benar. Anak dilatihkan untuk menyisihkan sebagian pendapatan menjadi simpanan yang berpotensi untuk memperoleh pendapatan selain pendapatan yang telah mereka terima dari profesi utamanya.

Caranya dengan melatihkan anak membagi pengeluaran menjadi 4 macam pengeluaran yaitu konsumsi, sosial, menabung, dan investasi. Anak diajarkan untuk mampu membedakan mana kebutuhan, mana keinginan. Membedakan mana pengeluaran yang tidak mendesak hanya menguras kantong mereka, dan pengeluaran



untuk modal penambahan pendapatan. Anak yang mampu menunda kesenangan akan berpotensi menjadi orang sukses, anak yang tidak mampu menunda kesenangan akan berpotensi gagal dalam pengelolaan keuangan. Hal ini sesuai dengan peribahasa “Berakit-rakit ke hulu, berenang-renang ke tepian, bersakit-sakit dahulu bersenang-senang kemudian”.

3. Cara Menggunakan Uang / Kekayaan.

Anak diajarkan cara menggunakan uang sehingga anak terbiasa memanfaatkan untuk hal-hal yang positif.

Dengan berdasarkan kepada aspek pendidikan finansial diatas, maka ada tiga pendekatan yang dapat dijadikan strategi dalam membangkitkan kecerdasan finansial untuk anak.

- ***Menabung Dengan Suka Cita***

Menabung bagi anak harus dilakukan dengan sukarela dan suka cita. Karena itu untuk memotivasi anak agar mau belajar menabung, maka berikan alasan logis yang masuk akal bagi mereka.

- ***Kebebasan Mengambil Keputusan.***

Anak perlu dilatihkan mengendalikan uang mereka sendiri. Karena jika uang yang mereka belanjakan bukan benar-benar milik mereka, anak tak punya alasan yang memaksa untuk memperhatikan bagaimana



menghabiskannya. Anak sebaiknya diperbolehkan untuk mengambil keputusan sendiri dan kita mungkin bisa menawarkan saran berdasarkan pengalaman terhadap keputusannya.

- ***Konsep Orang Tua Sebagai Teladan***

Cara terbaik untuk mengajarkan uang kepada anak adalah dengan selalu memberikan teladan yang baik tentang penggunaan uang.

PP-PAUD & DIKMAS JABAR





Implementasi Kecerdasan Finansial di Lembaga PAUD

A. Mengapa Harus Gemar Menabung dan Berhemat ?

Menabung adalah kegiatan menyisihkan uang atau pendapatan dengan jumlah tergantung kemampuan, dimana uang yang telah disisihkan ini sewaktu-waktu bisa diambil dalam keadaan mendesak. Menabung itu banyak manfaatnya, seperti menghindarkan dari sifat boros, uang tabungan yang sudah terkumpul bisa digunakan untuk kebutuhan yang tidak terduga, menghindarkan dari hutang, melatih diri sendiri agar lebih bijak dalam menggunakan uang, bisa digunakan untuk persiapan hari tua, bisa digunakan untuk perencanaan masa depan atau pendidikan anak, serta bisa juga digunakan sebagai modal usaha. Begitu banyaknya manfaat dari menabung. maka kebiasaan menabung perlu diperkenalkan kepada anak sejak dini.



Cara yang dapat dilakukan untuk melatih anak menabung dan berhemat dalam lembaga PAUD dapat dilakukan pendidik, orang tua, peserta didik dan tindak lanjutnya :

1. Memberi Batasan Uang Saku Anak Setiap Harinya

Membatasi uang saku anak bertujuan untuk memberikan pembiasaan agar anak bisa hidup hemat dan dapat mengelola uang setiap harinya, serta memberikan pengertian pada orang tua bahwa bentuk perhatian dengan uang pada anak tidak akan membentuk jiwa anak yang mandiri.

TAHAPAN	AKTIVITAS YANG DILAKUKAN
Kegiatan yang dilakukan Pendidik	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyapa anak dengan senyuman pada kegiatan pembelajaran b. Menanyakan bekal dan jumlah uang jajan yang diberikan orang tua pada hari itu c. Mengajak bernyanyi (lagu menabung) d. Mengajak anak untuk menabung e. Anak menceritakan pengalaman menabung di rumah, sekolah atau di bank f. Menjelaskan agar peserta didik mengurangi uang saku dan dialihkan pada menabung
Kegiatan yang dilakukan orang tua	Berkoordinasi dengan pendidik, melaporkan jumlah bekal uang saku anaknya, dan mengajak anak giat menabung
Kegiatan yang dilakukan anak	<ul style="list-style-type: none"> a. Menceritakan bekal/uang saku yang diberikan orang tua b. Membiasakan menyisihkan uang saku dengan cara ditabung
Tindak Lanjut	Menyisihkan uang saku untuk ditabung di sekolah, rumah dan bank



2. Mengajarkan Anak Menyisihkan Uang Untuk Membeli Barang Yang Mereka Sukai

Tujuan menyisihkan uang saku adalah untuk memberi pengalaman pada anak, bahwa untuk mencapai sesuatu hal atau barang yang diinginkan harus berjuang dengan cara menabung atau berhemat.

TAHAPAN		AKTIVITAS YANG DILAKUKAN
Kegiatan yang dilakukan Pendidik		<ol style="list-style-type: none">Menyapa setiap dengan senyumanMengajak anak bermain ular tanggaMeminta anak untuk menceritakan pengalaman bermain ular tanggaMenyiapkan barang atau mainan yang paling banyak disukai oleh anak, dan disimpan di ruangan tertentuMenanyakan pada anak jenis mainan yang paling disukainyaAnak bermain peran dengan tema "mainan kesayangan"Pendidik menjelaskan pentingnya menyisihkan uang untuk membeli sesuatu barang yang disukai
Kegiatan yang dilakukan orang tua		Mengajak anak untuk menyisihkan uang untuk membeli barang yang disukainya, orangtua berusaha tidak selalu menuruti kemauan anak dalam memberi barang mainan, namun diberikan pengertian bahwa untuk membeli mainan harus berhemat.
Kegiatan yang dilakukan anak		<ol style="list-style-type: none">Bermain peranMembiasakan menyisihkan uang
Tindak Lanjut		Membuat rencana membeli barang kesukaan



Ketika anak menginginkan mainan yang sudah lama diidam-idamkan, misalnya *playstation*, sebaiknya tidak lantas langsung membelikannya. Ajarkanlah anak untuk menyisihkan uang saku setiap harinya untuk membeli mainan tersebut. Beri pengertian kepada anak, bahwa menabung bisa memenuhi keinginan mereka. Anak bisa belajar pentingnya menabung, dan apabila keinginan mereka terpenuhi dengan menggunakan uang tabungan, maka dengan sendirinya anak akan merasakan manfaat dari menabung.

3. Memberikan Media Menabung Yang Unik

Tujuan penyediaan media yang unik dan menarik adalah untuk menarik minat anak dalam pembiasaan menabung atau menyisihkan uang jajan di sekolah maupun di rumah, sehingga dapat membeli barang atau mainan yang diharapkannya.

TAHAPAN		AKTIVITAS YANG DILAKUKAN
Kegiatan yang dilakukan Pendidik	yang	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyapa anak dengan senyuman b. Membereskan jenis media menabung dalam ruang kelas c. Anak menyanyikan lagu (celengan) d. Anak menjelaskan jenis media tabungan yang digunakan di rumahnya e. Pendidik menjelaskan jenis media menabung dan manfaatnya buat anak f. Bermain ular tangga g. Anak menceritakan pengalaman bermain ular tangga



Kegiatan yang dilakukan orang tua	Menyediakan berbagai media menabung yang disimpan dirumah dan meminta pada anak untuk menyisihkan uang untuk ditabung
Kegiatan yang dilakukan anak	<ul style="list-style-type: none"> a. Bernyanyi bersama b. Bermain ilar tangga bersama c. Menabung di sekolah dan rumah
Tindak Lanjut	Memiliki jenis media tabungan di sekolah dan rumah

Anak-anak memiliki daya imajinasi yang sangat kuat. Tumbuh kembang anak sangat ditentukan dengan daya imajinasi mereka. Hal ini bisa dimanfaatkan oleh para orang tua untuk menyelipkan pengetahuan menabung, misalnya membelikan anak tempat untuk menyimpan uang atau yang biasa disebut celengan dengan berbagai bentuk unik yang sesuai dengan usia anak kita. Anak laki-laki cenderung menyukai bentuk hewan buas, superhero, dan mobil. Sedangkan anak perempuan lebih menyukai bentuk boneka barbie, hewan lucu seperti kucing atau kelinci, dan rumah-rumahan. Dengan memberikan celengan dengan bentuk unik, anak-anak bisa lebih termotivasi untuk memasukkan uang mereka ke dalam media tersebut. Hal inipun memiliki keuntungan ganda, selain memperkaya imajinasi anak, orang tua juga bisa melatih anak untuk menabung.



4. Memberikan Pengertian Tentang Menabung

TAHAPAN	AKTIVITAS YANG DILAKUKAN
Kegiatan yang dilakukan Pendidik	a. Menyapa anak dengan senyuman b. Mengajak anak bermain ular tangga c. Anak bermain peran menabung di bank d. Anak menceritakan pengalaman bermain peran e. Pendidik menjelaskan pentingnya menabung f. Mengajak anak untuk menabung
Kegiatan yang dilakukan orang tua	Mengajak anak ngobrol tentang manfaat menabung di rumah dan sekolah
Kegiatan yang dilakukan anak	a. Bermain ular tangga b. Bermain peran
Tindak Lanjut	Menabung di rumah, sekolah dan bank

Melatih anak untuk belajar menabung, tentunya peran paling penting pendidik dan orang tua adalah memberikan pengertian terkait manfaat serta pentingnya menabung. Dalam waktu senggang pendidik dan orang tua bisa memanfaatkan momen tersebut untuk memberikan pengertian kepada anak bahwa masa depan yang baik ditentukan oleh masa sekarang. Beri pengertian dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak tentang baiknya memulai mempersiapkan masa depan anak dengan menyisihkan uang serta hidup hemat. Isi waktu anak dengan nasihat-nasihat positif agar anak mengetahui pentingnya perencanaan masa depan, dan beri contoh bahwa salah satu dari perencanaan masa depan adalah dengan menabung.



B. Prinsip-Prinsip Supaya Gemar Menabung

Mengajarkan anak sejak dini tentang pengelolaan keuangan tentu saja tidak sedetail mengelola keuangan orang dewasa. Anak Usia Dini akan belajar tentang cara hidup hemat dan cara merencanakan keuangan untuk persiapan di masa depan, hal ini sangat penting bagi kehidupan mereka kelak.

Adapun cara praktis mengajarkan pengelolaan keuangan pada anak usia dini dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Mengajarkan Kemandirian Dalam Mengatur Keuangan

Konsep mengajarkan kemandirian dalam mengatur keuangan bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran pada anak bahwa untuk mencapai hidup yang ideal harus diawali dengan mengelola keuangan dengan baik. Peran pendidik cukup dominan dalam mengajarkan kemandirian pada anak untuk mengatur keuangan secara mandiri.



Langkah yang dilakukan pendidik adalah:

- a. Menyapa anak dengan senyuman
- b. Mengajak anak untuk bernyanyi (lagu)
- c. Menyiapkan barang berupa mainan uang kertas, mainan, meja dan kursi
- d. Mengajak anak bermain peran mengelola keuangan "berhemat"
- e. Anak menceritakan kembali pengalaman bermain peran
- f. Pendidik menjelaskan cara mengatur uang jajan atau uang sehari-hari
- g. Mengajak anak untuk menabung dan menyisihkan uang di sekolah atau di rumah
- h. Menyediakan celengan atau media tabungan di sekolah

2. Mengajarkan Prioritas Barang Yang Akan Dibeli

Ajarkan anak untuk menuliskan daftar barang yang dibutuhkan, minta ia untuk memberikan nomor atau urutan, sesuai dengan tingkat prioritasnya. Barang yang menjadi prioritas tertinggi adalah barang yang memang sangat penting untuk dibeli. Sarankan kepada anak, kalau memang barang yang ingin dibeli harganya sangat mahal, harus rajin menabung, dan bisa menahan diri untuk tidak membeli barang yang tidak perlu.



Peran pendidik dalam pembelajaran disekolah dapat memeberi penguatan pada anak dalam memprioritaskan barang yang akan dibeli atau dimiliki. Adapun kegiatan yang dapat dilalukan adalah :

- a. Menyapa anak dengan senyuman
- b. Anak bercerita tentang barang yang diinginkannya
- c. Mengajak anak bermain ular tangga
- d. Anak bercerita tentang permainan ular tangga
- e. Pendidik menyiapkan beberapa mainan dan disiapkan di ruangan yang mudah dilihat oleh anak, setiap barang diberi harga mulai dari termurah sampai termahal
- f. Anak diajak berkelompok dan mengurutkan mainan berdasarkan kesukaannya
- g. Anak diberi uang kertas maunan dan diberikan kesempatan untuk membeli mainan tersebut
- h. Pendidik mengajarkan bawa dalam membeli baranga bukan didasarkan pada keinginan namun harus pada kebutuhan

3. Mengajarkan Gaya Hidup Hemat Dengan Cara Rajin Menabung

Salah satu ciri gaya hidup hemat adalah kerajinan dalam menabung. Ajarkan di sekolah kepada anak tentang manfaat menabung. Misalnya, agar bisa membeli barang kebutuhan meski dalam tempo yang sangat mendadak, agar bisa membeli barang



yang diinginkan walaupun harganya mahal, sebagai bekal di masa depan. Agar lebih menarik lagi, ceritakan kepada anak tentang tokoh-tokoh sukses yang terkenal karena ketekunannya dalam menabung.

Untuk menanamkan gaya hidup hemat pada diri anak dapat dilakukan beberapa kegiatan oleh pendidik :

- a. Menyapa setiap anak dengan ramah
- b. Mengajak anak bernyanyi (menabung)
- c. Bercerita tentang menabung (membawa untung)
- d. Anak menceritakan pengalaman menabung
- e. Pendidik menjelaskan menabung itu banyak manfaatnya

4. Mengajarkan “Self Control” Dalam Menggunakan Uang

Ajarkan disekolah pada anak bahwa pengendalian diri dalam menggunakan uang sangatlah penting. Misalnya, bila sedang berjalan-jalan di Mall, tiba-tiba ingin membeli sesuatu. Ajarkan kepadanya untuk berpikir masak-masak terlebih dahulu, misalnya apa manfaatnya, ada barang lain yang lebih penting tidak, kualitas barang, apakah nanti benar-benar akan bermanfaat, dan pertimbangan lain.

Mengontrol penggunaan uang terutama bagi hal yang kurang bermanfaat atau tidak terlalu penting harus dapat diajarkan sejak dini, sehingga anak dikemudian hari tidak memiliki perilaku



konsumtif. Orang tua dan pendidik harus dapat mengontrol apa yang menjadi keperluan anak, begitu juga anak harus dapat mengontrol diri atas keinginan yang diharapkannya.

Kegiatan yang dapat dilakukan pendidik dalam mengajarkan mengontrol penggunaan uang adalah :

- a. Menyapa anak dengan senyuman
- b. Menyiapkan uang mainan kertas dan disimpan di tempat yang mudah dilihat oleh anak
- c. Menyediakan barang, makanan dan mainan dengan diberi label harga
- d. Mengelompokkan anak menjadi 3 atau 4 kelompok, setiap kelompok diberi uang mainan dan berkesempatan untuk membeli barang yang diinginkannya
- e. Setiap kelompok mengungkapkan alasan menghabiskan uang dengan membeli barang yang disukainya
- f. Pendidik menjelaskan manfaat melakukan control keuangan





5. Berikan *Reward* (Penghargaan)

Bila anak mampu mengelola keuangan dengan baik dan bisa menyalurkan uang dalam jumlah tertentu untuk ditabung, maka pendidik dan orang tua bisa memberikannya pujian, misalnya dengan menambah jumlah yang akan ditabung, atau membelikannya sesuatu. Terkadang kita jarang memberikan penghargaan pada anak yang bisa menyalurkan uang jajan. Kegiatan yang bisa dilakukan pendidik adalah:

- Mengajak anak bermain ular tangga dan bernyanyi
- Memberi pujian, hadiah pada anak yang dapat bernyanyi dan melakukan perintah pada permainan ular tangga

C. Bentuk Kegiatan Pembelajaran Gemar Menabung dan Berhemat

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan oleh anak di lembaga PAUD, sudah ada beberapa aktivitas yang dilakukan untuk menanamkan perilaku gemar menabung dan berhemat sedari dini, yang diajarkan



oleh guru di sekolah. Diantaranya adalah penanaman cerdas finansial melalui:

1. Bercerita

Kegiatan bercerita dalam pembelajaran PAUD sangat disukai anak-anak, apalagi cerita tersebut dibawakan dengan menarik dan didukung oleh penampilan pendidik yang menguasai bercerita dan media pendukungnya. Anak memiliki kecenderungan menirukan tokoh yang ada dalam cerita dan pasti akan teringat sampai dewasa. Supaya anak memiliki nilai kecerdasan finansial yang memadai, maka langkah yang harus dilakukan pendidik adalah :

- a. Menyiapkan bahan cerita yang sesuai dengan konten kecerdasan finansial, cerita ini bisa mencari dari referensi yang relevan, membuat sendiri atau berdasarkan pengalaman nyata.
- b. Menceritakan isi cerita, kemudian bertanya beberapa hal, seperti siapa tokoh dalam cerita, apa yang dilakukan oleh seorang tokoh, apakah baik atau jelek perilaku yang dikerjakan tokoh.
- c. Menjelaskan isi cerita yang berkaitan dengan kecerdasan finansial (berdasarkan cerita Menabung Asyik, Donat Sehat, dan Hemat Listrik)

2. Permainan

Kegiatan yang dapat mendukung kecerdasan finansial anak lebih tepat dilakukan dengan permainan. Cara ini lebih ramah anak,



karena anak-anak memahami keuangan melalui bahasa mereka, menyesuaikan dengan dunia anak-anak yang menyenangkan. Permainan ini dapat dilakukan dengan kegiatan bermain peran, permainan tradisional atau permainan digital.

Tugas pendidik dalam kegiatan permainan adalah :

- a. Pelajari jenis permainan kecerdasan finansial (ular tangga) berupa ; panduan, tahapan main, lagu maupun cerita sebagai pelengkap dalam permainan.
- b. Sebelum mengajarkan pada anak coba terlebih dahulu lagu yang akan dinyanyikan
- c. Buatlah pengelompokkan anak menjadi 3 atau 4 kelompok sehingga mempermudah dalam kegiatan permainan
- d. Jelaskan aturan main terlebih dahulu pada setiap kelompok, dan lama waktu yang diperlukan dalam 1 kali permainan
- e. Amati kemampuan anak dalam aspek sosial, emosional dan bahasa, buat catatan yang mencolok dari perkembangan anak tersebut.

3. Gerak dan Lagu

Gerak dan lagu merupakan suatu cara yang menyenangkan bagi anak. Selain anak menjadi lebih ceria juga syair lagu yang bertema cerdas ekonomi akan lebih dimengerti dan menyentuh perasaan



anak. Sehingga anak terdorong untuk melakukan apa yang diucapkan dalam syair tersebut.

Tugas dan peran pendidik pada tahap gerak dan lagu adalah :

- a. Pelajari lirik dan syair lagu yang akan dinyanyikan, lakukan latihan sebelum kegiatan belajar mengajar;
- b. Anak secara berkelompok menyanyikan lagu (donat) secara bersama-sama;
- c. Lakukan beberapa gerakan yang selaras dengan lagu yang dibawakan;
- d. Rekam semua kegiatan yang dilakukan anak sehingga menjadi dokumen untuk dipelajari pada tahap selanjutnya.

D. Nilai-Nilai Karakter Yang Dikembangkan

Melalui berbagai kegiatan permainan yang dilakukan di lembaga PAUD selain dapat menumbuhkan kecerdasan ekonomi juga dapat mengembangkan nilai karakter sebagai berikut:

1. *Prilaku Hidup Hemat*

Membiasakan anak untuk menabung bisa sebagai cara untuk melatih anak berhemat, yaitu melatih anak untuk bisa menyisihkan sebagian uang sakunya untuk ditabung.



2. *Prilaku Sabar*

Menabung mengajarkan anak tentang arti kesabaran, mengajarkan kepada anak, jika menginginkan sesuatu maka harus menabung dulu sampai uangnya terkumpul supaya bisa membeli sesuatu, misalnya baju baru, mainan, atau lainnya.



3. *Prilaku Mandiri*

Berbekal uang tabungan anak dapat membelanjakan keperluannya menggunakan uang miliknya tanpa harus meminta kepada orang tua, sehingga memunculkan sikap mandiri sejak dini.

4. *Prilaku disiplin*

Membiasakan anak menabung secara tidak langsung mengajarkan anak untuk disiplin dalam mengelola keuangan

E. Bagaimana Peran Orang Tua dan Guru?

Pola asuh orang tua terhadap kecerdasan financial anak sangat di pengaruhi cara orang tua mengajarkan anak dalam mengelola uang sakunya. Anak belajar mengenal penggunaan keuangan sesuai dengan prilaku orang tua dalam mengelola belanja sehari-hari. Dalam

mengembangkan kecerdasan financial pada anak, peran orang tua dan pendidik sangat penting, terutama pada waktu anak masih usia dini sesuai dengan tahapan usianya. Apabila anak sejak kecil dilatih untuk menggunakan uang dengan bijaksana, maka ketika dewasa, ia pun akan membawa kebiasaannya ini.

Mengajari anak keterampilan mengelola uang sejak dini, bisa dilakukan orangtua dan pendidik melalui langkah-langkah berikut :

1. Mengajarkan Konsep Milik dan Pentingnya Menghargai Milik

Pertama kali, beri pengertian kepada anak mengenai konsep milik dengan mengajak ia membedakan antara barang kepunyaannya dengan barang kepunyaan orang lain. Ajari juga anak untuk memelihara barang-barang miliknya



dengan baik, misalnya menyingkirkan bukunya ketika akan makan supaya tidak kotor, mencuci mobil mainannya yang jatuh ke tempat kotor, menyimpan bonekanya di lemari, dan lain-lain.

2. Mengenalkan Uang dan Kegunaannya

Ajaklah anak berbelanja di mana ia bisa melihat bahwa orantuanya mendapatkan barang-barang dengan cara menukarnya dengan uang. Sekali-kali, biarkan anak menyerahkan uang kepada penjual ketika anak membeli jajanan.

3. Melatih Anak Menggunakan Uang Secara Mandiri

Ketika anak telah mampu berhitung, beri kesempatan anak untuk berbelanja sendiri makanan kecil yang diinginkannya. Tentu saja perlu menyesuaikan jumlah uang yang dipercayakan kepadanya dengan kemampuan berhitungnya.

Beri kebebasan pada anak untuk menggunakan uang sakunya. Biarkan anak menentukan barang yang ingin dibelinya dan berapa jumlah uang yang dikeluarkannya. Peran orangtua atau pendidik perlu tetap mengamati cara anak menggunakan uangnya, dan memberikan bimbingan ketika anak kurang bijaksana dalam menggunakan uangnya.

4. Mengajari Anak Untuk Menabung

Sejak anak memahami konsep uang ajari anak untuk menabung tidak hanya di rumah tetapi juga di sekolah. Ajak anak untuk



menabung bukan dengan cara menyimpan sisa-sisa uang sakunya, melainkan dengan sengaja mengalokasikan uang sakunya sebelum dibelanjakan.

5. Mengenalkan Anak Pada Usaha Mencari Penghasilan

Anak perlu mengerti bahwa uang diperoleh dengan suatu jerih payah. Caranya ajak anak untuk terlibat dalam pekerjaan orangtua, misalnya mengajak anak ikut menawarkan suatu produk kepada konsumen.

6. Memberikan Contoh Gaya Hidup Yang Tidak Konsumtif

Anak secara alami akan meniru kebiasaan orang dewasa dalam menggunakan uang. Jika anak ingin hemat dan bijaksana dalam mengelola uang, orang tua harus memberikan contoh terlebih dahulu. Ketika mengajak anak berbelanja di supermarket, biarkan anak melihat bahwa kita selalu mempertimbangkan apakah suatu barang memang benar-benar dibutuhkan atau sekedar diinginkan sebelum mengambilnya dan menaruh dalam keranjang belanjaan.

Hal-hal yang perlu dilakukan orang tua dalam meningkatkan minat menabung anak:

1. Menyiapkan celengan yang berbentuk menarik, unik, dan tentu saja disesuaikan dengan kegemaran anak



2. Memberikan contoh dengan ikut menabung, sehingga setiap anggota keluarga memiliki celengan sendiri.
3. Meletakkan celengan pada tempat yang mudah dijangkau, misalnya disamping meja televisi
4. Celengan hanya boleh diisi dengan uang recehan, sehingga anak merasa fair bersaing dengan kita
5. Membuka celengan bersama-sama setiap akhir bulan dan memberikan hadiah bagi pemilik celengan terbanyak
6. Membiarkan anak membeli barang sesuai dengan keinginan anak dari hasil tabungan dan sebaiknya tanpa tambahan dari orang tua





Daftar Pustaka

- Aamodt Sandra (2011). *Welcome to your Child's Brain*. PT Refika Aditama, Bandung.
- Arep dan Tanjung, (2008) . *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Edisi Kedua. Yogyakarta : BPEC
- Dariyo, Agoes, (2011). *Psikologi Perkembangan Anak tiga tahun pertama*, Edisi Kedua, Bandung
- Gozali, A., (2006). *Cashflow for Woman* : Menjadikan Perempuan sebagai Manajer Keuangan Keluarga Paling Top. Jakarta : Hikmah.
- Goleman Daniel, (2000). *Emotional Intelligence*. Jakarta, Gramedia Pustaka Utama.----- (2009). Kecerdasan emosional: *Mengapa EI lebih penting daripada IQ*. HeryanaT, Penerjemah Jakarta (ID) ; PT Gramedia PustakaUtama
- Gagne, Robert Mills (1985) *TheCondition ofLearning and Theory of instruction*. New York : Sandeer College Publishing.
- Hadis, F.A (2003). *Perkembangan anak dalam perspektif pendidikan anak usia dini*. BuletinPAUD Jurnal Ilmiah Anak usia dini
- Harefa Andrias. (2001), *Menata Karier, Menuju Kebebasan Finansial*, Kompas, Jakarta
- Kartini Kartono. 2010. *Pemimpin dan Kepemimpinan*. PT. Grafindo Persada ; Jakarta



_____, (2017) Psikologi Anak, Psikologi Perkembangan, Mandar Maju, Bandung
Setiawan Bukik, (2015). Anak Bukan Kertas Kosong. Panda Media. Jakarta

Sumber Internet:

<http://female.kompas.com/read/2012/09/14/13541260/Latih.Kecerdasan.Finansial.Sejak.Dini>

Konsultan Karya Tulis Ilmiah dan Ghost Writer By: Aulia Fadhli

PP-PAUD & DIKMAS JABAR





Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

Nama Paud : TKIT Pelopor Al-Munawwar
 Semester : I
 Kelompok usia/kelas : 5-6 Tahun/B1
 Tema/sub tema : Aku Anak Cerdas, Hemat dan Peduli

PP	KD	MATERI PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
NAM	1.1	Membiasakan mengucapkan kalimat thoyibah (Bismillah, Alhamdulillah, Insya Allah, Allahuakbar)	1. Sentra Persiapan <ol style="list-style-type: none"> Arisan kata (menabung, hemat, uang, bank) Bermain plastisin mencetak uang Bermain mengarsir gambar uang Bermain mengelompokan uang Bermain belajar menabung 2. Sentra balok Membangun tempat untuk menabung
		Membiasakan membaca doa sebelum dan sesudah makan	
		Membiasakan membaca doa keluar rumah	
	1.2	Membiasakan membaca doa untuk ayah dan ibu	
		Membiasakan diri hemat listrik	
		Membiasakan diri menepati janji	
	3.1	Membiasakan diri berbagi dengan orang lain	3. Sentra ibadah <ol style="list-style-type: none"> Menulis huruf hijaiyah Bunda (huruf arab)
	4.1	Membiasakan diri bersama-sama dengan teman/orang yang dikenal	
		Kalimat thoyibah (Bismillah, Alhamdulillah, Insya Allah, Allahuakbar)	

		Doa sebelum dan sesudah makan	b. Bermain maze pergi ke mesjid
		Doa keluar rumah	c. Bermain kotak ekspresi perbuatan baik dan buruk
		Doa untuk ayah dan ibu	d. Bermain jam
			e. Sholat berjamaah
	3.2	Hemat listrik	4. Sentra memasak Menghias Donat
	4.2	Janji pada bunda	
		Berbagi dengan orang lain	
		Bersama-sama dengan teman/orang yang dikenal	
FM	2.1	Membiasakan menirukan tarian lagu listrik, donat, menabung, berbagi, dan bersama	5. Sentra bermain peran mikro Indahnya kebersamaan
		Membiasakan menirukan berbagai bentuk dengan tanah liat	6. Sentra seni dan kreativitas a. Membuat gelang dari botol akua bekas b. Meronce bambu c. Mengisi pola rumah dengan kuwuk
		Membiasakan menempel dengan tepat	
		Membiasakan mengarsir dengan benar	
		Membiasakan menggunting dengan benar	
		Membiasakan melukis dengan indah	7. Sentra bermain peran makro
		Membiasakan hemat listrik	
		Membiasakan memakan makanan sehat	
		Membiasakan cuci tangan	

	3.3	Gerakan koordinasi dalam	Indahnya berbagi bersama teman-teman
	4.3	menirukantarian lagu listrik, donat, menabung, berbagi, dan bersama	
		Bentuk donat dengan tanah liat	
		Gerakan menempel aksesoris gelang dan bentuk lingkaran	
		Gerakan mengarsir gambar uang	
		Gerakan menggunting bentuk lingkaran	
		Gerakan melukis dengan cat air	
	3.4	Hemat listrik	8. Sentra bahan alam
	4.4	Donat sehat	
		Cuci tangan	
KG	2.2	Membiasakan memberikan waktu yang cukup untuk menggali rasa ingin tahu saat anak bermain	
	3.6	Fungsi listrik	9. Sentra Musik
	4.6	Bentuk donat / ukuran donat	
		Fungsi tabungan dan uang	
		Bilangan dan lambang bilangan pada uang	
	3.9	Kegunaan listrik, lampu, celengan, gunting, keranjang	
	4.9		

BHS	3.10	Cara menghias donat
	4.10	Cara membuat gelang Macam-macam buku cerita
	3.11 4.11	Cerita : "hemat listrik", "menabung", "donat sehat", "donat", "janji pada bunda", "indahya berbagi", "hadiah untuk bunda", "indahya kebersamaan", "celengan"
	3.12- 4.12	Kata : "listrik", "lampu", "donat", "uang", "bank", "menabung", "hemat", "celengan", "bunda". Angka 1-20
SE	2.6	Membiasakan disiplin dalam bermain
	2.8	Membiasakan bersikap mandiri dalam setiap tugas yang dikerjakan
	2.9	Membiasakan peduli pada teman yang membutuhkan bantuan
	2.14	Membiasakan santun dalam bersikap dan berbicara pada orang lain
	3.14- 4.14	Mainan/bahan-bahan sesuai kebutuhan

SN	2.4	Membiasakan membuat karya yang indah	
	3.15-4.15	Alat musik angklung, piano, ukulele, tamborin	
		Drama sederhana	
		Hasil karya mencetak uang dengan plastisin	
		Hasil karya mengarsir gambar uang	
		Hasil karya menghias donat	
		Hasil karya membuat gelang dari botol aqua bekas	
		Hasil karya usap abur	
		Hasil karya melukis	
		Hasil karya bentuk dari tanah liat	

Mengetahui
Kepala TKIT Pelopor Al-Munawwar

Wijayanti Pramukusuma, S. Pd

Rancaekek, September 2017

Wali kelas

Dra. Nurhayani Batubara

RENCANA PENILAIAN “AKU ANAK CERDAS, HEMAT, DAN PEDULI”

PP	KD	MATERI PEMBELAJARAN	INDIKATOR
NAM	1.1	Membiasakan mengucapkan kalimat thoyibah (Bismillah, Alhamdulillah, Insya Allah, Allahuakbar)	Terbiasa mengucapkan kalimat thoyibah (Bismillah, Alhamdulillah, Insya Allah, Allahuakbar)
		Membiasakan membaca doa sebelum dan sesudah makan	Terbiasamembaca doa sebelum dan sesudah makan
		Membiasakan membaca doa keluar rumah	Terbiasamembaca doakeluar rumah
		Membiasakan membaca doa untuk ayah dan ibu	Terbiasamembaca doa untuk ayah dan ibu
	1.2	Membiasakan diri hemat listrik	Terbiasa hemat listrik
		Membiasakan diri menepati janji	Terbiasa menepati janji
		Membiasakan diri berbagi dengan orang lain	Terbiasa berbagi dengan orang lain
		Membiasakan diri bersama-sama bermain dengan teman/orang yang dikenal	Terbiasa bersama-sama bermain dengan teman/orang yang dikenal
3.1 4.1		Kalimat thoyibah (Bismillah, Alhamdulillah, Insya Allah, Allahuakbar)	Dapat mengucapkan kalimat thoyibah(Bismillah, Alhamdulillah, Insya Allah, Allahuakbar)
		Doa sebelum dan sesudah makan	Dapat mengucapkan doa sebelum dan sesudah makan
		Doa keluar rumah Doa untuk ayah dan ibu	Dapat mengucapkan doa keluar rumah

			Dapat mengucapkan doa untuk ayah dan ibu
	3.2 4.2	Hemat listrik Janji pada bunda Berbagi dengan orang lain Bersama-sama dengan teman/orang yang dikenal	Dapat hemat listrik Dapat menepati janji Dapat berbagi dengan orang lain Dapat bersama-sama bermain dengan oranglain
FM	2.1	Membiasakan menirukan tarian lagu listrik, donat, menabung, berbagi, dan bersama	Terbiasa menirukan gerakan tarian dengan terkoordinasi
		Membiasakan menirukan berbagai bentuk dengan tanah liat	Terbiasa menirukan berbagai bentuk dengan tanah liat
		Membiasakan menempel dengan tepat	Terbiasa menempel dengan tepat
		Membiasakan mengarsir dengan benar	Terbiasa mengarsir dengan benar
		Membiasakan menggunting dengan benar	Terbiasa menggunting dengan benar
		Membiasakan melukis dengan indah	Terbiasa melukis dengan indah
		Membiasakan hemat listrik	Terbiasa hemat listrik
		Membiasakan memakan makanan sehat	Terbiasa memakan makanan sehat
		Membiasakan cuci tangan	Terbiasa cuci tangan dengan benar
	3.3 4.3	Gerakan koordinasi dalam menirukan tarian lagu listrik, donat, menabung, berbagi, dan bersama	Dapat melakukan gerakan koordinasi dalam menirukan berbagaigerakan lagu dan tarian

		Bentuk donat dengan tanah liat	Dapat membentuk benda dengan media tanah liat
		Gerakan menempel aksesoris gelang dan bentuk lingkaran	Dapat melakukan gerakan menempel dengan benar
		Gerakan mengarsir gambar uang	Dapat melakukan gerakan mengarsir
		Gerakan menggunting bentuk lingkaran	Dapat menggunting dengan benar
		Gerakan melukis dengan cat air	Dapat melakukan gerakan melukis dengan benar
	3.4	Hemat listrik	Dapat menghemat listrik
	4.4	Donat sehat	Dapat mencoba berbagai makanan sehat seperti donat sehat
		Cuci tangan	Dapat melakukan gerakan cuci tangan dengan benar
KG	2.2	Membiasakan memberikan waktu yang cukup untuk menggali rasa ingin tahu saat anak bermain	Terbiasa memberikan waktu yang cukup untuk menggali rasa ingin tahu saat anak bermain
	3.6	Fungsi listrik	Dapat mengetahui fungsi listrik
	4.6	Bentuk donat / ukuran donat	Dapat mengetahui dan membedakan bentuk dan ukuran donat
		Fungsi celengan, tabungan dan uang	Dapat mengenal fungsi celengan, tabungan dan uang
		Bilangan dan lambang bilangan pada uang	Dapat mengetahui bilangan dan lambang bilangan pada uang

	3.9 4.9	Kegunaan listrik, lampu, celengan, gunting, keranjang	Dapat menggunakan dan mengetahui kegunaan listrik, lampu, celengan, gunting, keranjang
BHS	3.10 4.10	Cara menghias donat Cara membuat gelang Macam-macam buku cerita	Dapat melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai aturan yang disampaikan Dapat menghargai bacaan
	3.11 4.11	Cerita : "hemat listrik", "menabung", "donat sehat", "donat", "janji pada bunda", "indahnyaberbagi", "hadiah untuk bunda", "indahnyakebersamaan", "celengan"	Dapat menunjukkan pemahaman konsep dalam buku cerita : "hemat listrik", "menabung", "donat sehat", "donat", "janji pada bunda", "indahnyaberbagi", "hadiah untuk bunda", "indahnyakebersamaan", "celengan"
	3.12- 4.12	Kata : "listrik", "lampu", "donat", "uang", "bank", "menabung", "hemat", "celengan", "bunda". Angka 1-20	Dapat membuat tulisan sederhana Dapat memahami arti kata dalam cerita Dapat menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya
SE	2.6	Membiasakan disiplin dalam bermain	Terbiasa disiplin dalam bermain
	2.8	Membiasakan bersikap mandiri dalam setiap tugas yang dikerjakan	Terbiasa bersikap mandiri dalam setiap tugas yang dikerjakan
	2.9	Membiasakan peduli pada teman yang membutuhkan bantuan	Terbiasa peduli pada teman yang membutuhkan bantuan

	2.14	Membiasakan santun dalam bersikap dan berbicara pada orang lain	Terbiasa santun dalam bersikap dan berbicara pada orang lain
	3.14-4.14	Mainan/bahan-bahan sesuai kebutuhan	Dapat memilih mainan/ bahan-bahan sesuai kebutuhan
SN	2.4	Membiasakan membuat karya yang indah	Terbiasa membuat hasil karya yang indah
	3.15-4.15	Alat musik angklung, piano, ukulele, tamborin	Dapat memainkan alat musik sederhana angklung, piano, ukulele, tamborin
		Drama sederhana	Dapat bermain drama sederhana
		Hasil karya mencetak uang dengan plastisin	Dapat mencetak uang dengan plastisin
		Hasil karya mengarsir gambar uang	Dapat mengarsir gambar uang
		Hasil karya menghias donat	Dapat menghias donat
		Hasil karya membuat gelang dari botol akua bekas	Dapat membuat membuat gelang dari botol akua bekas
		Hasil karya usap abur	Dapat membuat usap abur
		Hasil karya melukis	Dapat melukis dengan baik
		Hasil karya bentuk dari tanah liat	Dapat membentuk benda dari tanah liat

INSTRUMEN PENILAIAN *CHECK-LIST*

kelas :

PP	No	INDIKATOR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
NAM	1	Terbiasa mengucapkan kalimat thoyibah (Bismillah, Alhamdulillah, Insya Allah, Allahuakbar)												
	2	Terbiasamembaca doa sebelum dan sesudah makan												
	3	Terbiasamembaca doa keluar rumah Terbiasamembaca doa untuk ayah dan ibu												
	4	Terbiasa hemat listrik Terbiasa menepati janji Terbiasa berbagi dengan orang lain Terbiasa bersama-sama bermain dengan teman/orang yang dikenal												
	1	Dapat mengucapkan kalimat thoyibah(Bismillah, Alhamdulillah, Insya Allah, Allahuakbar)												

	2	Dapat mengucapkan doa sebelum dan sesudah makan												
	3	Dapat mengucapkan doa keluar rumah Dapat mengucapkan doa untuk ayah dan ibu												
	4	Dapat hemat listrik Dapat menepati janji Dapat berbagi dengan orang lain Dapat bersama-sama bermain dengan oranglain												
FM	1	Terbiasa menirukan gerakan tarian dengan terkoordinasi												
	2	Terbiasa menirukan berbagai bentuk dengan tanah liat												
	3	Terbiasa menempel dengan tepat												
	4	Terbiasa mengarsir dengan benar												
	5	Terbiasa menggunting dengan benar												
	6	Terbiasa melukis dengan indah												
	7	Terbiasa hemat listrik												
	8	Terbiasa memakan makanan sehat												

	9	Terbiasa cuci tangan dengan benar												
	1	Dapat melakukan gerakan koordinasi dalam menirukan berbagai gerakan lagu dan tarian												
	2	Dapat membentuk benda dengan media tanah liat												
	3	Dapat melakukan gerakan menempel dengan benar												
	4	Dapat melakukan gerakan mengarsir												
	5	Dapat menggunting dengan benar												
	6	Dapat melakukan gerakan melukis dengan benar												
	7	Dapat menghemat listrik												
	8	Dapat mencoba berbagai makanan sehat seperti donat sehat												
	9	Dapat melakukan gerakan cuci tangan dengan benar												
KG	1	Terbiasa memberikan waktu yang cukup untuk menggali rasa ingin tahu saat anak bermain												

	1	Dapat mengetahui fungsi listrik																	
	2	Dapat mengetahui dan membedakan bentuk dan ukuran donat																	
	3	Dapat mengenal fungsi celengan, tabungan dan uang																	
	4	Dapat mengetahui bilangan dan lambang bilangan pada uang																	
	5	Dapat menggunakan dan mengetahui kegunaan listrik, lampu, celengan, gunting, keranjang																	
BHS	1	Dapat melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai aturan yang disampaikan Dapat menghargai bacaan																	
	2	Dapat menunjukan pemahaman konsep dalam buku cerita : "hemat listrik", "menabung", "donat sehat", "donat", "janji pada bunda", "indahya berbagi", "hadiah untuk bunda", "indahya kebersamaan", "celengan"																	

	3	Dapat membuat tulisan sederhana Dapat memahami arti kata dalam cerita												
	4	Dapat menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya												
SE	1	Terbiasa disiplin dalam bermain												
	2	Terbiasa bersikap mandiri dalam setiap tugas yang dikerjakan												
	3	Terbiasa peduli pada teman yang membutuhkan bantuan												
	4	Terbiasa santun dalam bersikap dan berbicara pada orang lain												
	1	Dapat memilih mainan/ bahan-bahan sesuai kebutuhan												
SN	1	Terbiasa membuat hasil karya yang indah												
	1	Dapat memainkan alat musik sederhana angklung, piano, ukulele, tamborin												
	2	Dapat bermain drama sederhana												

	3	Dapat mencetak uang dengan plastisin																	
	4	Dapat mengarsir gambar uang																	
	5	Dapat menghias donat																	
	6	Dapat membuat membuat gelang dari botol akua bekas																	
	7	Dapat membuat usap abur																	
	8	Dapat melukis dengan baik																	
	9	Dapat membentuk benda dari tanah liat																	

Diisi dengan rentang penilaian

- **BB (Belum Berkembang)**
- **MB (Mulai Berkembang)**
- **BSH (Berkembang Sesuai harapan)**
- **BSB (Berkembang Sangat baik)**

Instrumen penilaian Anekdotal

PP-PAUD & DIKMAS JABAR



Seri Prakteksaraan Bagi Anak Usia 5 - 6 Tahun
Berwawasan ESD (*Education for Sustainable Development*)

PANDUAN GURU

GERAK LAGU CERDAS FINANSIAL

untuk usia 5-6 tahun



Pengarah :

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos. M.Pd.
Kepala PP PAUD dan Dikmas Jawa Barat

Penanggung Jawab :

Drs. H. Dadang Sudarman Trisutalaksana
Kepala Bidang Pengembangan Program dan Informasi

Pengembang :

Rochaeni Esa Ganesa, M.Pd.
Edi Suswantoro, S.Pd., M.Ds.
Drs. Endin Suhandi, M.M.Pd.
Farhan Yamin M., S.E.

Pakar :

Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.

Kontributor :

TK Almarhamah Kota Cimahi
TK Kartina Kabupaten Garut
PAUD Pelopor Kabupaten Bandung

**Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini
dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan DIKMAS)
Jawa Barat
2017**



A. Pendahuluan

Buku ini menyajikan tentang panduan gerak dan lagu seri prakeaksanaan “Cerdas Ekonomi”.

Tujuannya adalah untuk memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh Guru, agar mampu melakukan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Seorang Guru tidak hanya memerlukan pengetahuan dan keterampilan tentang tahapan perkembangan anak saja, tetapi juga perlu menguasai bagaimana metode pembelajaran yang tepat untuk melakukan stimulasi perkembangan anak tersebut.

Panduan ini berisi tentang tahapan gerak dan lagu yang dapat mendukung Pembelajaran Anak Usia Dini usia 5-6 tahun. Lagu dalam panduan ini terdiri dari 3 lagu, yaitu Celengan, Hemat Energi Donat Sehat. Di lapangan pendidik dapat mengembangkan dan menciptakan berbagai gerak dan lagu dalam melakukan stimulasi “Cerdas Ekonomi” kepada anak sesuai dengan usia dan kemampuan anak serta kondisi lingkungan di masing-masing lembaga.

B. Tujuan Panduan

Pendidik diharapkan dapat merancang gerak dan lagu sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini sebagai berikut:

1. Memilih judul lagu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran/indikator yang ingin dicapai.
2. Menentukan gerakan yang akan mengiringi lagu tersebut .
3. Menjelaskan bagaimana cara pembuatan dan cara penggunaannya.



C. Sasaran Panduan

Panduan ini diperuntukkan bagi pengelola dan pendidik anak usia dini di kelompok Bermain, TPA (Taman Penitipan Anak) maupun SPS (Satuan PAUD Sejenis) yang akan memberikan pembelajaran dengan metode pembelajaran gerak dan lagu.

D. Cara Penggunaan Panduan

Panduan ini berisi langkah-langkah cara menyanyikan dan melakukan gerakan atau tarian yang dapat dikembangkan oleh guru untuk menstimulasi Anak usia dini sesuai dengan usia dan kemampuan yang mereka miliki.

Langkah penggunaan panduan dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bacalah isi panduan ini dengan seksama
2. Pahami standar tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan tahapan usianya
3. Yakinkan diri anda bahwa anda telah siap untuk mempelajarinya
4. Percaya pada diri sendiri bahwa apa yang anda pelajari itu bermanfaat bagi peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anda dalam melaksanakan pembelajaran/ penanaman "Cerdas Ekonomi" pada anak usia dini.
5. Siapkan alat-alat tulis untuk mencatat hal-hal yang diperlukan.



6. Berdiskusilah dengan sesama pendidik untuk menentukan gerak dan lagu yang akan diberikan dalam kegiatan belajar anak
7. Bila sudah disepakati Siapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan gerak dan lagu
8. Siapkan format penilaian perkembangan anak sesuai dengan indikator yang ingin dicapai
9. Bila sudah selesai buatlah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan masukanlah gerak dan lagu yang akan diajarkan pada anak dalam RPPH tersebut sebagai salah satu metode yang akan digunakan dalam pembelajaran
10. Selamat mencoba semoga bermanfaat .

E. Cara Penggunaan Dalam Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran gerak dan lagu untuk anak usia dini harus direncanakan terlebih dahulu dan dituliskan dalam RPPH. hal yang perlu dilakukan oleh pendidik diantaranya:

- a. Menentukan judul lagu yang disesuaikan dengan tema
- b. Merumuskan tujuan yang ingin dicapai dari gerak dan lagu yang dipilih
- c. Merancang atau mempersiapkan gerakan, lagu dan musik yang sesuai dengan tema
- d. Mempersiapkan alat yang dibutuhkan
- e. Mempersiapkan dan menata tempat sesuai dengan jenis gerakan dan jumlah anak



F. Penerapan gerak dan lagu dalam pembelajaran

Pembelajaran gerak dan lagu dapat diajarkan kepada anak melalui langkah sebagai berikut:

- 1) Jelaskan terlebih dahulu kepada anak kegiatan yang akan dilakukan
- 2) Ajaklah anak-anak mendengarkan musik dan lagu dengan penuh perhatian. Anak-anak tidak akan dapat melakukan gerak yang ekspresif sesuai dengan musik dan lagu, jika tidak mendengarkannya lebih dahulu.
- 3) Demontrasikan kepada anak gerakan-gerakan yang dilakukan sesuai dengan irama dan syair lagu.
- 4) Ajaklah anak-anak bergerak mengikuti musik dan lagu dengan gerakan yang sesuai dengan yang disebutkan dalam syair lagu.
- 5) Bimbinglah anak dalam melakukan setiap gerakan
- 6) Sediakan ruangan yang cukup untuk dapat bergerak dengan bebas. Kalau perlu bagilah anak menjadi kelompok-kelompok atau dibuat secara bergiliran sehingga tidak berdesak-desakan atau berantakan.



G. Merancang Gerak Pada Lagu

I. Judul Lagu : Celengan

Celengan

5	43	5	43	24	04	.	0
U	ang lo	gam	bentuk	lingkar	an		
4	32	4	32	35	55	.	0
U	ang ker	tas	perse	gi pan	jang		
5	43	55	43	45	06	.	0
Ku	masuk kan ke	dalam	ce le	ngan			
06	54	33	12	21	7	1	.
U	ang ber tambah	ha ti	ku	se nang			
5	43	5	43	2	.2	22	2
A	ku pu	tar	kunci	nya	(putar- putar)	
4	32	4	32	3	.3	33	3
A	ku bu	ka	tutup	nya	(tutup buka)	
5	43	5	67	6	.	.	0
A	ku am bil	uang	nya				
i	76	5	6 7	i	.	.	0
Un	tuk be li	se pe	da				



a. Syair lagu

*Uang logam bentuk lingkaran
Uang kertas persegi panjang
Kumasukkan ke dalam celengan
Uang bertambah hatiku senang.*

Uang logam bentuk lingkaran
Uang kertas persegi panjang
Kumasukkan kedalam celengan
Uang bertambah hati..ku..senang

*Aku putar kuncinya (putar 2x)
Aku buka tutupnya (buka tutup)
Aku lihat isinya
Dan kuambil uangnya*

Aku putar kuncinya
(putar-putar)
Aku buka tutupnya
(tutup-buka)
Aku ambil uangnya
Untuk beli sepeda

Aspek Kemampuan Yang

Dikembangkan :

1. Nilai-nilai Agama dan Moral :

- Berprilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif dsb

2. Fisik Motorik

- Melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan
- Meniru bentuk

3. Kognitif

- Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial
- Berpikir logis
- Memperesentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan

4. Bahasa

- Keaksaraan
- Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal

5. Sosial Emosional

- Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi

6. Seni

- Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara



b. Penerapan Gerak

Syair:

Uang logam bentuk lingkaran



Gerak:

- Jari telunjuk dan ibu jari membentuk lingkaran
- Gerakan kaki berputar



Syair:

Uang kertas persegi panjang



Gerak:

- Jari telunjuk kanan dan telunjuk kiri menirukan bentuk persegi panjang 2x
- Gerakan kaki melangkah ke kanan kemudian ke kiri

Syair:

Kumasukkan ke dalam celengan



Gerak:

- Gerakan memasukkan uang ke celengan
- Tangan kanan seperti memasukkan sesuatu dari telapak tangan kiri



Syair:

Uang bertambah hatiku senang



Gerak:

- Membuat lingkaran besar dengan kedua tangan
- “hatiku” : kedua tangan menyilang di dada
- “senang” : kedua tangan diangkat keatas sambil loncat





Syair:

Aku Putar Kuncinya (Putar 2x)

Gerak:

- Gerakan tangan (pergelangan tangan memutar 2x)
- Kedua tangan memegang dada pada saat lirik “putar2x”, pergelangan tangan memutar 2x
- Sambil menggoyangkan tubuh





Syair:

Aku Buka Tutupnya (tutup-buka)

Gerak:

- Gerakan tangan menutup dan membuka
- telapak tangan kiri menengadah, tangan kanan menepuk telapak tangan kiri dengan gerakan tutup buka



Syair:

Aku ambil uangnya

Gerak:

- Tangan kanan seperti mengambil sesuatu dari tangan kiri
- Kemudian telapak tangan kanan diangkat keatas





Syair:

Untuk beli sepeda

Gerak:

- Memutarkan kedua tangan dan kaki seperti pedal sepeda ketika berputar





2. Judul Lagu “Hemat Listrik”

Hemat Listrik

$\overline{03}$	$\overline{33}$	$\overline{34}$	$\overline{55}$	$\overline{05}$	$\overline{66}$	$\overline{16}$	$\overline{55}$
Lam	pu di	nyala	kan “on”	Lam	pu di	mati	kan “off”
$\overline{03}$	$\overline{43}$	$\overline{24}$	3	$\overline{11}$	$\overline{22}$	$\overline{17}$	1
Gu	nakan	lah lis	trik	Dengan	cara	yang	ba ik
$\overline{03}$	$\overline{33}$	$\overline{34}$	5	$\overline{43}$	$\overline{43}$	$\overline{46}$	5
Nya	la kan	lampu	mu	Keti	ka ma	lam ti	ba
$\overline{03}$	$\overline{43}$	$\overline{24}$	3	$\overline{33}$	$\overline{54}$	$\overline{32}$	1
Ma	ti kan	lampu	mu	Bila	tak di	perlu	kan



a. Syair Lagu

*Lampu dinyalakan “on”
Lampu dimatikan “off”
Gunakanlah listrik
Dengan cara yang baik*

*Nyalakan lampumu
ketika malam tiba
Matikan lampumu
bila tak diperlukan*

Lampu dinyalakan “on”
Lampu dimatikan “off”
Gunakanlah listrik
dengan cara yang baik

Nyalakan lampumu
ketika malam tiba
Matikan lampumu
bila tak diperlukan

Aspek Kemampuan Yang

Dikembangkan :

1. Nilai-nilai Agama dan Moral

- Menjaga kebersihan diri dan lingkungan

2. Fisik Motorik

- Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih, kelenturan, keseimbangan dan kelincahan
- Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri

3. Kognitif

- Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru
- Berpikir logis

4. Bahasa

- Memahami bahasa
- Mengerti beberapa perintah secara bersamaan

5. Sosial Emosional

- Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi

6. Seni

- Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara



b. Penerapan Gerak

Syair:

Lampu dinyalakan ON

Gerak:

- Gerakan jari tangan membuka bersamaan dengan kaki jalan kedepan



Syair:

Lampu dimatikan OFF

Gerak:

- Gerakan jari tangan menutup bersamaan dengan kaki jalan mundur





Syair:

*Gunakanlah listrik dengan cara
yang baik*

Gerak:

- Gerakan telapak tangan seperti lampu nyala mati, kemudian mengacungkan ibu jari

Syair:

Nyalakan lampumu ketika malam tiba

Gerak:

- Gerakan membuka telapak tangan
- Kedua telapak tangan disatukan dan ditempelkan ke pipi sebelah kanan meniru gerakan tidur miring.





Syair:

Matikan lampumu bila tak diperlukan

Gerak:

- Gerakan menutup telapak tangan
- Melambaikan tangan kanan ke kanan dan ke kiri





3. Judul Lagu : Donat Sehat

Donat Sehat

05	$\overline{\dot{1}\dot{1}\dot{1}}$	$\overline{\dot{1}\dot{1}}$	7	$\overline{\dot{1}}$	$\overline{755}$	$\overline{55}$	5	$\overline{.5}$				
Pi	lih	makanan	se	hat	dan	rasanya	e...	nak	Ka			
	$\overline{444}$	$\overline{43}$	1	$\overline{.1}$	$\overline{3.4}$	$\overline{57}$	$\overline{1}$	$\overline{.5}$				
	lau	bunda	yang	masak	Bi	sa	le	bih	he	mat	Do	
	$\overline{\dot{1}\dot{1}\dot{1}}$	$\overline{\dot{1}\dot{1}}$	7	$\overline{\dot{1}}$	$\overline{755}$	$\overline{55}$	5	$\overline{.5}$				
	nat	olah	an	bun	da	Ku	jual	pa	da	te	man	Har
	$\overline{444}$	$\overline{43}$	$\overline{1.7}$	$\overline{13}$		$\overline{445}$	$\overline{43}$	1	.			
	ganya	yang	murah	ha	ti	ku	pun	menjadi	senang			



a. Syair Lagu

*Pilih makanan sehat
dan rasanya enak
Kalau bunda yang masak
bisa lebih hemat
Donat olahan bunda
kujual pada teman
Harganya yang murah
Hatiku pun menjadi senang*

Pilih makanan sehat
dan rasanya enak
Kalau bunda yang masak
bisa lebih hemat

Donat olahan bunda
kujual pada teman
Harganya yang murah
Hatiku pun menjadi senang ...

Aspek Kemampuan Yang Dikembangkan :

1. Nilai-nilai Agama dan Moral

- Berprilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif dsb

2. Fisik Motorik

- Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih, kelenturan keseimbangan dan kelincahan
- Melakukan permainan fisik dengan aturan
- Meniru bentuk

3. Kognitif

- Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru
- Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah
- Berpikir logis

4. Bahasa

- Memahami bahasa
- Mengerti beberapa perintah secara bersamaan

5. Sosial Emosional

- Rasa tanggungjawab diri sendiri dan orang lain

6. Seni

- Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara



b. Penerapan Gerak

Syair:

Pilih makanan sehat dan rasanya enak



Gerak:

- Gerakan jaipong
- Sambil bergerak mengacungkan jempol dengan kedua tangan
- Kaki bergerak bergantian ke depan (perempuan)
- Kaki bergerak bergantian diangkat (laki-laki)



Syair:

Kalau bunda yang masak bisa lebih hemat

Gerak:

- Sambil mengerakkan pinggul tangan melakukan gerakan memasak (seperti mengayunkan spatula)



Syair:

Donat olahan bunda kujal pada teman

Gerak:

- Jari telunjuk dan ibu jari kanan dan kiri meniru bentuk lingkaran, posisi di depan mata, badan digoyang ke kanan dan ke kiri





Syair:

*Harganya yang murah
Hati menjadi senang*

Gerak:

Kedua tangan menyilangkan kedua
tangan di dada kemudian kedua
tangan ke atas seperti teriak
“horeeeee”





PP-PAUD & DIKMAS JABAR



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat

2017



Seri Prakeaksaraan Bagi Anak Usia 5 - 6 Tahun
Berwawasan ESD (*Education for Sustainable Development*)

PANDUAN GURU CERITA CERDAS FINANSIAL

untuk usia 5-6 tahun

EKONOMI

Menabung Asyik

Prakeaksaraan berwawasan pendidikan
untuk pembangunan berkelanjutan
(ESD)



Penulis:
Farhan Yamin

Donat Sehat

Prakeaksaraan berwawasan pendidikan
untuk pembangunan berkelanjutan
(ESD)



Penulis:
Rocheni Esa

**Pusat Pengembangan Pendidikan Anak
Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan DIKMAS)
Jawa Barat
2017**



Pengarah :

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos. M.Pd.

Kepala PP PAUD dan Dikmas Jawa Barat

Penanggung Jawab :

Drs. H. Dadang Sudarman Trisutalaksana

Kepala Bidang Pengembangan Program dan Informasi

Pengembang :

Rochaeni Esa Ganesa, M.Pd.

Edi Suswanto, S.Pd., M.Ds.

Drs. Endin Suhandi, M.M.Pd.

Farhan Yamin M., S.E.

Pakar :

Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.

Kontributor :

TK Almarhamah Kota Cimahi

TK Kartina Kabupaten Garut

PAUD Pelopor Kabupaten Bandung

**Pusat Pengembangan Pendidikan Anak
Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan DIKMAS)
Jawa Barat
2017**




A. Pendahuluan

Bercerita merupakan suatu metode belajar yang sangat mengasyikkan bagi anak. Guru yang pandai bercerita dengan menyenangkan, mampu membangun nilai karakter budi luhur bagi anak. Khususnya bagi anak Indonesia usia 5-6 tahun yang nyaman dan aman melewati masa PAUDnya, dan dapat melanjutkan pendidikan pada jenjang berikutnya dengan baik sebagai proses pendidikan yang berkelanjutan (Education for Sustainable Development).

Metode bercerita dalam PAUD sudah dikenal dan dikembangkan sejak lama. Orangtua pada masa lampau, bercerita kepada putra putrinya menjelang tidur. Sejalan dengan perkembangan zaman, orangtua membacakan cerita. Dalam PAUD metode bercerita dikembangkan pula dengan berbagai media. Story telling, story reading, sandiwara boneka, bermain peran, pantomim, read aloud book, bercerita dengan papan flanel, bercerita seraya menggambar, merupakan media bercerita yang semua disenangi anak-anak. Bahkan banyak lagu anak-anak diciptakan dengan narasi cerita.

Guru PAUD dalam menyampaikan cerita senantiasa perlu memperhatikan acuan kurikulumnya. Karena kurikulum merupakan ruh pendidikan, juga dalam PAUD. Demikian pula dalam pemilihan metode bercerita, Guru senantiasa menyesuaikan dengan kebutuhan psikologis anak sesuai tahapan usia perkembangannya.





Seorang guru tidak hanya memerlukan pengetahuan dan keterampilan untuk menyampaikan cerita yang akan membangun karakter anak. Sikap guru sangat berperan penting dan menjadi teladan keluhuran budinya yang akan ditiru anak. Memenuhi fungsi guru sebagai perencana, pelaksana, dan evaluator perkembangan anak, guru perlu merencanakan cerita sesuai dengan kompetensi dasar yang akan menjadi tujuan stimulasi perkembangan anak yang menjadi amanahnya. Muaranya, melalui bercerita guru dapat menilai beberapa tingkat pencapaian perkembangan dan kematangan serta kesiapan belajar anak dalam menempuh jenjang pendidikan berikutnya.

Buku ini merupakan panduan singkat bercerita model seri pra keaksaraan “Cerdas Ekonomi”. Melalui pembiasaan hemat, gemar menabung, dan kewirausahaan sederhana diharapkan dapat menjadi awal kecerdasan ekonomi bagi PAUD.

Tujuannya adalah untuk memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh guru, agar mampu melakukan kegiatan pembelajaran melalui metode bercerita yang menarik dan menyenangkan sekaligus mencapai indikator kompetensi yang perlu dicapai..

Panduan ini berisi tentang tahapan bercerita yang khususnya mendukung Pembelajaran Anak Usia Dini usia 5-6 tahun yang akan segera melanjutkan pendidikannya ke Sekolah Dasar sebagai suatu proses perkembangan pendidikan yang berkelanjutan yang aman dan nyaman. Cerita dalam panduan ini terdiri dari 3 cerita, yaitu Celengan, Hemat Energi, dan Donat Sehat. Di lapangan guru dapat mengembangkan dan menciptakan berbagai cerita dalam melakukan stimulasi “Cerdas Ekonomi” kepada anak sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan kondisi lingkungan setempat.





B. Tujuan Panduan

Guru diharapkan dapat merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran melalui bercerita kepada anak usia dini dalam konteks kurikulum yang kualitasnya terus berkembang secara berkelanjutan. Guru terbiasa untuk :

1. Memilih judul cerita yang sesuai dengan tujuan pembelajaran/indikator yang ingin dicapai.
2. Menyampaikan cerita dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang menyenangkan dan dapat diteladani.
3. Menilai tahap dan aspek perkembangan anak secara otentik dan objektif, sesuai prinsip-prinsip evaluasi.

C. Sasaran Panduan

Panduan ini diperuntukkan bagi guru anak usia dini di kelompok Bermain, TPA (Taman Penitipan Anak) maupun SPS (Satuan PAUD Sejenis) yang akan memberikan pembelajaran dengan metode bercerita.

D. Cara Penggunaan Panduan

Panduan ini berisi langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode bercerita yang dapat dikembangkan oleh guru untuk menstimulasi tahap perkembangan dan kematangan/kesiapan belajar pada jenjang pendidikan lebih lanjut.



Langkah penggunaan panduan dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bacalah panduan ini dengan seksama
2. Pahami standar tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan tahapan usianya, khususnya Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) khususnya terkait aspek pengembangan Sosial Emosional (KD 2.5 - 2.14;) dan Bahasa (pengetahuan 3.10 - 3.14 dan keterampilan 4.10 -4.14)
3. Yakinkan diri anda bahwa anda telah siap untuk mempelajarinya
4. Berdiskusilah dengan sesama guru untuk menentukan cerita yang akan diberikan dalam kegiatan belajar anak.
5. Bila sudah disepakati buatlah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan masukanlah judul cerita yang akan diceritakan pada anak dalam RPPH tersebut.
6. Siapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan bercerita.
7. Siapkan format penilaian perkembangan anak sesuai dengan indikator yang ingin dicapai dan catatlah hal-hal lain yang diperlukan untuk perbaikan.
8. Selamat mencoba semoga bermanfaat.



E.Langkah Kegiatan Bercerita

1. Mengkomunikasikan tujuan dan tema dalam kegiatan bercerita kepada anak.
2. Mengatur bahan dan alat yang akan dipergunakan sebagai alat bantu bercerita sesuai dengan bentuk bercerita yang dipilih (seperti: poster gambar, buku cerita/majalah, papan flanel, boneka jari/tangan dan sebagainya)
3. Mengatur tempat duduk anak: apakah mau duduk melingkar di lantai dengan menggunakan tikar atau karpet atau duduk dikursi dalam formasi setengah lingkaran.
4. Melakukan pembukaan dengan menggali pengalaman-pengalaman anak dalam kaitannya dengan tema yang akan dituturkan guru dalam cerita.
5. Mengembangkan cerita dengan menyajikan fakta-fakta di sekitar kehidupan anak.
6. Menyampaikan cerita dengan intonasi dan ekspresi sesuai alur cerita.
7. Menutup kegiatan bercerita dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerita dan pemecahan permasalahannya.
8. Mengisi instrumen penilaian yang telah disiapkan untuk setiap anak sesuai kegiatan pembelajaran.



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat

2017



PP-PAUD DIKMAS
JABAR

petunjuk permainan





Pengantar

Education for Sustainable Development (ESD) atau pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan merupakan pendidikan yang memberdayakan peserta didik untuk mampu mengambil keputusan dan aksi yang penuh tanggung jawab terhadap kelestarian dan integritas lingkungan/ekologi, kelangsungan dan pengembangan ekonomi, serta keharmonisan hubungan sosial masyarakat, baik untuk masa kini maupun untuk generasi yang akan datang.

Pengenalan **ESD** sejak usia dini akan memberikan kemampuan untuk memiliki pemahaman terhadap lingkungan sekitar dan membangun kepedulian terhadap lingkungan sejak dini sehingga akan mendorong pada keberdayaan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan. Oleh karena itu prakeaksaraan memiliki peranan penting dalam membangun pemahaman peserta terhadap lingkungan, sosial dan ekonomi. Untuk membangun pemahaman tersebut tentunya harus dilakukan sesuai dengan prinsip dan cara belajar anak usia dini. **Anak Usia Dini** belajar melalui bermain. Oleh karena kegiatan bermain harus mampu menyediakan lingkungan yang dapat menstimulasi dan mengembangkan potensi anak melalui kegiatan eksplorasi. Keberadaan media belajar tentunya menjadi hal yang sangat penting untuk mendukung pengembangan potensi anak.

Bermain merupakan aktivitas yang penting bagi anak. Kegiatan pembelajaran pada Pendidikan **Anak Usia Dini (PAUD)** yang menyenangkan dilaksanakan melalui aktivitas permainan. Permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan. Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Artinya, dengan dan dari permainan itu anak belajar hidup.



Para ahli mengemukakan bahwa permainan merupakan proses aktivitas fisik atau psikis yang menyenangkan dan menggembirakan. Permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh meliputi fisik, intelektual, sosial, moral, emosional dan seni.

Keberadaan media belajar dimaksudkan menyediakan alat peraga untuk bermain anak, yang menarik, menyenangkan, serta dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak melalui pengenalan dan interaksi dengan lingkungan dalam kegiatan pembelajaran atau pendukung lingkungan keberaksaraan.

Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ular tangga ini merupakan salah satu media pelengkap untuk model pengenalan pra keaksaraan bagi anak usia dini. Permainan ular tangga pada model ini dimodifikasi cara bermainnya. Untuk memainkan ular tangga ini bisa dilakukan secara sendiri dengan tujuan mengenalkan huruf dan angka.

Manfaat permainan ular tangga ini diantaranya:

- 1) Mengenalkan sejumlah binatang serta konsep sosial dan ekonomi,
- 2) Mengenalkan huruf,
- 3) Mengenalkan angka,
- 4) Mengenalkan bunyi angka, huruf dan kata,
- 5) Melatih menulis huruf,
- 6) Melatih pemecahan masalah.

Agar permainan ini dapat digunakan dengan baik di lembaga PAUD, sebaiknya para guru terlebih dahulu membaca aturan permainan yang tercantum dalam buku petunjuk permainan ular tangga misteri ini.

Tim Pengembang,



Kata Pengantar.....	1
Gambaran Umum Ular Tangga Misteri	4
Ular Tangga Misteri Versi Desktop (PC)	5
1. Pilih Kategori	5
2. Dibatasi Waktu atau Tidak	6
3. Pilih Pemain	7
4. Pilih Urutan Main	8
5. Putar dan Stop Dadu	9
6. Tugas	9
a. Puzzle	9
b. Kotak Misteri	10
Ular Tangga Misteri Versi Alat Peraga (Manual)	12
1. Sediakan Tempat yang Lapang dan Luas	12
2. Pakai Topi	13
3. Menentukan Urutan	14
4. Menentukan Waktu Permainan.....	15
5. Menentukan Langkah Peserta.....	16
6. Ular dan Tangga.....	17
7. Quest	18
a. Puzzle 4 Keping	18
b. Puzzle 6 Keping	19
c. Kartu Mengeja Kata	19
d. Papan Menulis	20
Tim Pengembang	21



Gambaran Umum Ular Tangga Misteri

Ular Tangga Misteri adalah permainan Ular Tangga seperti umumnya. Permainan Ular Tangga Misteri mempunyai papan yang berukuran 6 * 6 petak. Start awal di pojok kiri bawah dan finish di pojok kiri atas. Ular Tangga misteri memiliki 2 Tangga dan 2 Ular. Pemain dapat naik tangga jika terdapat petak ujung tangga dan sebaliknya pemain harus turun melalui ular apabila berada di petak ujung ekor ular. Untuk menentukan jumlah gerakan yang di peroleh pemain dapat menggunakan dadu.

Ular Tangga Misteri tidak mengadopsi aturan "kick" pemain lain. Jika ada pemain berada dalam petak yang telah ditempati pemain lain, maka pemain yang sebelumnya tidak kembali ke posisi awal permainan. Kedua pemain tersebut akan berada di posisi yang sama. Selain itu, jika pemain mendapat angka enam pada dadu maka pemain tidak mendapatkan giliran tambahan.

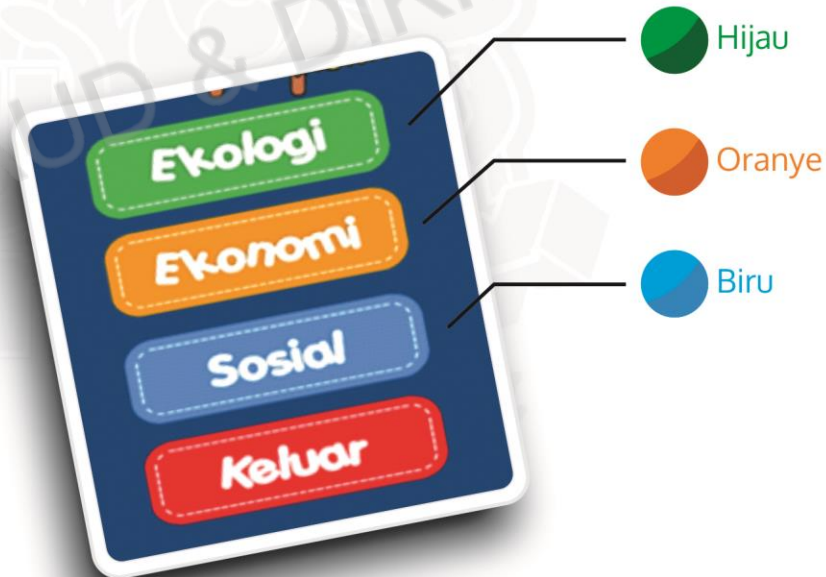
Pemain akan menang apabila pemain berada di petak akhir yaitu petak nomor 36 pada papan permainan. Apabila pemain berada di pengujung akhir permainan dan jumlah dadu melebihi petak akhir papan maka pemain diharuskan mundur sebanyak kelebihan jumlah dadunya.



Untuk bermain Ular Tangga Misteri versi aplikasi desktop install dulu installer permainan ular tangga misteri. Lalu klik finish saat selesai penginstalan

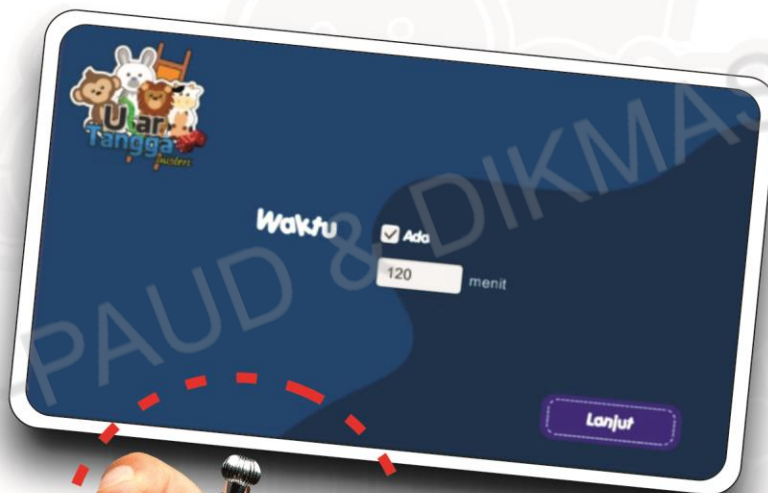
1. Pilih Kategori

Ular Tangga Misteri memiliki 3 kategori yaitu, **ekologi**, **ekonomi**, dan **sosial**. Kategori tersebut menentukan konteks dari Ular Tangga Misteri yang akan dimainkan. Misalnya, dalam kategori sosial maka semua konteks seperti gambar, tulisan, dll berhubungan dengan



2. Dibatasi waktu atau tidak

Untuk bermain Ular Tangga Misteri ini peserta diperbolehkan menggunakan waktu atau tidak sama sekali. Tapi untuk pemain pemula sebaiknya jangan memakai waktu, agar memahami konsep permainan dari ular tangga misteri ini.



3. Pilih Pemain

Pilih Karakter dan beri nama karakter tersebut, karakter yang tersedia ada kelinci, monyet, sapi, dan singa. Jika ingin memilih singa maka ceklis di bagian main.

Pemmainan Ular Tangga dimainkan minimal 2 orang dan maksimal 4 orang. Saat pilih pemain juga tidak boleh memilih pemain hanya 1.

Karakter yang dipilih akan berwarna dan karakter yang tidak dipilih akan berwarna hitam putih.



Pemain harus berjumlah 2 - 4



4. Pilih Urutan Main

Peserta akan memilih kartu yang akan menjadi urutan main.



5. Putar dan Stop Dadu

Putar Dadu untuk menentukan pergerakanmu. Jika dadu menunjukkan angka 1 maka pion peserta akan lompat satu langkah ke depan.



6. Tugas

Setelah pemain memutar dadu, pemain akan maju sesuai dengan yang ditunjukkan dadu. Setiap petak memiliki tugas yang berbeda beda. Diantaranya:

a. Puzzle

Puzzle ada 2 macam ada yang 4 keping ada yang 6 keping.



b. Kotak Misteri

Kotak Misteri bisa memunculkan berbagai tugas salah satunya menulis.



7. Ular dan Tangga

Naiklah melalui tangga jika peserta berada di petak bertangga. Dan turunlah jika peserta berada di petak yang ada di ujung ekor ular.

Permainan ular tangga misteri juga tidak mengandung sistem "tendang". Sistem tending yaitu system yang apabila seorang pemain menempati posisi pemain sebelumnya maka pemain sebelumnya kembali ke posisi awal. Selain itu, dalam permainan ular tangga misteri pemain tidak akan mendapat giliran tambahan apabila mendapat angka 6 pada dadu.



Versi Alat Peraga Manual

1. Sediakan Tempat yang Lapang dan Luas

Lapangan/ Padang Rumput yang cukup luas adalah tempat yang baik untuk bermain Ular Tangga Misteri. Selain karena papan ular tangga yang cukup besar, bermain di lapang/ Padang Rumput akan mendekatkan anak-anak dengan dunia luar.



2. Pakai Topi

Tentukan karakter mana yang akan dipakai oleh pemain dengan cara hompimpa. Karakter yang tersedia adalah monyet, kelinci, sapi, dan singa. Untuk anak laki laki umumnya memakai karakter singa atau monyet sementara anak perempuan umumnya memakai karakter sapi atau kelinci.

Namun, tidak menjadi masalah apabila anak perempuan memakai karakter singa atau monyet atau anak laki laki memakai kelinci atau sapi.



Kelinci



Sapi



Singa



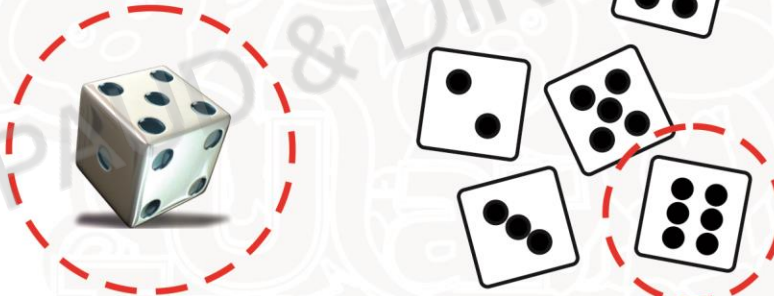
Monyet



3. Menentukan Urutan

Masing masing dari peserta lempar dadu untuk menentukan urutan main. Peserta yang memiliki angka dadu terbesar akan main lebih awal, dan yang memiliki angka dadu lebih kecil akan main belakangan. Jika ada peserta yang mendapat angka yang sama maka peserta tersebut melempar dadu untuk menentukan urutan yang lebih awal.

Lempar dadu



Angka terbesar
Main lebih awal

Angka terkecil
Main terakhir

4. Menentukan Waktu Permainan

Permainan Ular Tangga Misteri membebaskan pemain menggunakan waktu permainan atau tidak. Jika tidak menggunakan waktu maka pemenang adalah yang memasuki petak 36 pertama kali.

Jika memakai waktu, siapkan stopwatch dan tentukan waktu permainan. Saat waktu telah selesai maka pemain yang berada di petak tertinggi lah yang menang.



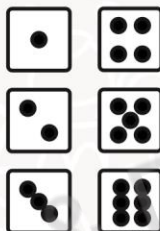
5. Menentukan Langkah Peserta

Peserta melempar dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus diambilnya. Misal, jika peserta mendapat angka 6 pada dadu maka peserta melompat sebanyak 6 petak.

Lempar dadu



akan menunjukkan
jumlah langkah (1-6)



melompat



6 langkah !!!



6. Ular dan Tangga

Peserta harus naik sesuai tangga jika masuk ke petak yang memiliki tangga, sementara peserta harus turun melalui ular jika menempati petak yang menjadi ekor ular.

Jika pemain menempati petak yang ditempati pemain lain, maka pemain tersebut tidak kembali ke posisi awal permainan. Hal ini mencegah adanya perseteruan antar pemain.



7. Quest

Pada setiap petak akan ada quest yang harus dikerjakan. Quest dapat dikerjakan dengan menggunakan aplikasi android **Ular Tangga Misteri** yang dapat di download di Play Store.

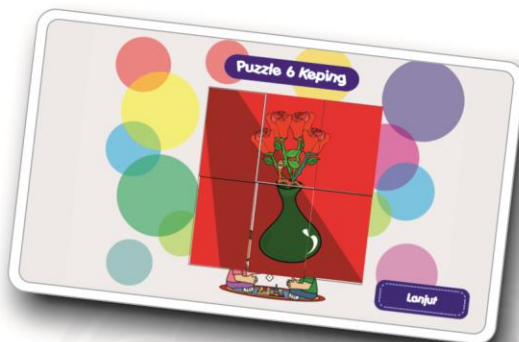


Selain menggunakan aplikasi android, permainan ular tangga misteri dapat dilakukan dengan alat pendukung yang ada dalam tas ular tangga misteri. Alat pendukung yang ada antara lain:

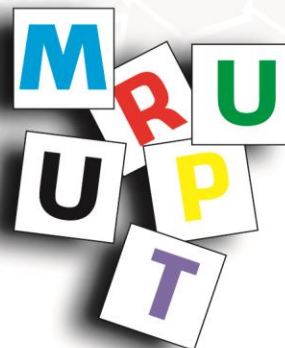
a. Puzzle 4 Keping



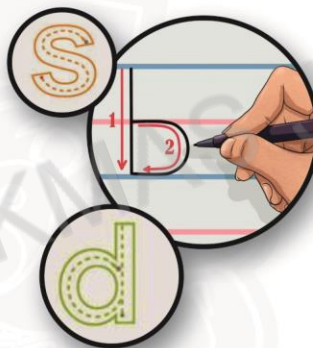
b. Puzzle 6 Keping



c. Kartu Mengeja Kata



d. Papan Menulis



Setelah menyelesaikan quest, silahkan pindah giliran ke pemain


**Bermainlah
Dengan Jujur,
Selamat
Bersenang-Senang
sambil
belajar**




TIM PENGEMBANG

MEDIA PEMBELAJARAN PRA KEAKSARAAN DALAM PENDIDIKAN UNTUK PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN BAGI ANAK USIA DINI


ekologi




Sri Wahyuningsih



Sri Lilis Herlianthy



Riana



Arlina

ekonomi



Rochaeni Esa Ganesa



Edi Suswantoro



Endin Suhanda



Farhan Yamin

sosial



Susi Susiati



Ujang Rahmat



Dian Sudaryuni K



Asep Subagja

KERJASAMA



Bekerjasama
dengan



Product by :



Papan Permainan



- 2 ular
- 2 tangga

Kartu Permainan



Topi 4 karakter



Tas tempat permainan



Box kartu permainan



Manual Book



Kotak dadu



Kartu Puzzle



Box puzzle



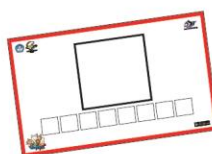
Kartu abjad



Box kartu abjad



Papan whiteboard



Spidol 3 warna



Penghapus







PP-PAUD & DIKMAS JABAR